

"פייסבוק לייק"

משה עמר מאורגיןל לדיגיטלי ובחזרה

משה עמר , אמן רב תחומי , מעצב אוצר ויוצר רב תחומי בעל מוניטין רב שהציג ויזם עשרות תערוכות ופרויקטים אמנותיים וחינוכיים מפציע בתערוכה חדשה ועשירה הנוצרת ומתפתחת במרחב המציאות הווירטואלית שאינה כפופה לגשמיות המוכרת של חומר וצורה .

התערוכה "פייסבוק לייק " - דו שיח עם האמנות הדיגיטלית העשווית , על שם המרחב האמנותי -תרבותי בה פועל משה באינטנסיביות רבה בשנים האחרונות .

הפייסבוק כאחת החוויות הבסיסיות והשגורות של ימינו , הינו סביבה רב- תחומית ואינטראקטיבית ומאפשר חשיפה של ייצוגים חדשים ומשוכללים המדגימים את המורכבות של העולם המציאותי לצד העצמה של המרחב המושגי של המחשבה , הרגש והדמיון .

החלל הווירטואלי מאפשר לאמן ולצופה כאחד ליצור ולחוות בו- זמנית צורה חדשה של התהוות אמנותית, נטולת חומריות פיזית וחופשייה מכל זיקה מוכרת של גודל , פורמט ,זמן ומרחב , תאורה וטקסטורה .

זוהי סביבה טכנולוגית עכשווית של הצגה , הידברות , קישורים וקבלת משוב מיידִי (לייק) המיישמת אסטרטגיית קליטה חדשה של נראות והתפעלות בדרך שבה אנו צורכים את התכנים שלפנינו .משה עוסק בחקירה מתמשכת ועקבית במהותם של אובייקטים ובמערכות של בניית משמעויות צורניות ואסתטיות הן באמצעות השפה האמנותית והן באמצעות כלים טכנולוגיים מתקדמים המאפשרים דרך עריכה , השתלה ושעתוק ליצור מניפולציות ואיין- סוף ואריאציות המאתגרים את טבעה של האמנות תוך כדי שבירת מוסכמות ופריצת גבולות ובכך להטעין את הדימויים באיכויות ומשמעותיות חדשות .

בהיבט הזה ניתן בהחלט להשתמש במשפט הנבואי של מרשל מקלוהן " המדיום הוא המסר " שכן הדטרמיניזם הטכנולוגי הוא שמכתיב וקובע באופן מכריע את אמצעיִי הביטוי, הצגתם , קליטתם הפנמתם ואופן התגובה אליהם.

קונספט התערוכה הנוכחית מהווה עוד ציון דרך משמעותי בחייו האמנותיים של משה עמר . משה עצמו זוקף את האשראי לכך לכמה גורמים חשובים שנכחו והתוו את חייו :

ראשית הלימודים באקדמיה לאמנות "בצלאל "שם למד אצל מיטב מורי הבאהואוס לצד מורים חשובים נוספים . התפיסה הרווחת אז בבצלאל אימצה בדומה לבאהואוס את תפיסת שילוב האמנויות אף כי המונח עצמו לא היה מוכר בעת ההיא. וכך זכה משה ללמוד במגוון מחלקות ולהתמקצע ולרכוש אינסוף טכניקות במדיות השונות: בציור, צילום, פיסול, הדפס , עיצוב גרפי , עיצוב טיפוגרפי , ליטוגרפיות ותחרוֹיט ששימשו אותו ליצירותיו הרבות בקטגוריות אלו ובאופן טבעי סייעו לו בעיבודים הדיגיטליים שהחלו בשנת 2000.

נציין עוד שמספר מלגות השתלמות שזכה בהן בפריס ובגרמניה תרמו אף הן לבסיס האמנותי המוצק והרחב שעליו הוא נשען .

שנית משה חש עצמו בר- מזל בעובדה שגולד וחי בתקופת של מהפכה אדירה בעולם האמנות :מהאימפרסיוניזם לאקספרסיוניזם ולמופשט, מהאמנות הפיזית המקורית לאמנות הדיגיטלית , ולחוות את ההשתנות הטכנולוגיות הגדולה ואפשרו לו התנסות עצמאית בתהליך מתמשך של פירוק והרכבה , להתבגר ולשלוט בידע זה תוך מקסום כל התהליך , מהרעיון למימוש האופטימאלי . (חלק מהנושאים בתערוכה נוצרו כבר בראשית המאה ועברו שינויים רבים עד לתוצר העכשווי).

ציון דרך נוסף בהווייתו הוא תחום ההוראה שבו עסק תמיד במקביל ליצירה הענפה : 1. מרצה לעיצוב גרפי בטכניון במחלקה ללימודי חוץ . 2. ניהל את המגמה לעיצוב גרפי במכון אבני ת"א 3. הקים , ניהל ואצר את המרכז הבינתחומי לאמנות ומדע בחולון 4.ריכוז וניהל את "נוער שוחר אמנות " במוזיאון ת"א 5. ניהל את המגמה לאמנות ומדיה דיגיטלית של קמפוס אריסון לאמנויות ת"א למעלה מיובל שנים .

פעילות דידקטית ענפה זו אפשרה לו אינטראקציה ודיאלוג פורה ומפרה עם עולם צעיר ורענן של תלמידים מוכשרים בתחום האמנות.

גורם נוסף ולא פחות ערך היא העובדה שמזה 45 שנים הוא מתגורר ביפו העתיקה שהקסם הבלתי נגמר שלה לצד אוצרות העבר של שוק הפשפשים מהווים מקור השראה מתמיד ליצירתו .

א.ה. גומברייך מתאר בספרו "אמנות ואשליה " כיצד המוכר מהווה תמיד את נקודת המוצא הסבירה ביותר להמצאת תיאורו של הבלתי מוכר .

הנטייה לחזור על מה שכבר מוכר וידוע מאפשרת ליוצר להתקדם, להוסיף , לבנות ולפתח את הרעיון שלו צעד אחד קדימה .

בתערוכה ארבעה נושאי יצירה נפרדים :

א. עירום :המבוסס על ציור מחשב שמועבר לבד ועוסק בגוף ובחוויה והפיכתם לדימוי , ובמהותו הצורנית מייצג מטמורפוזות והאדרה של הגוף הנשי שנטען בצל ההשתנות באיכויות ומשמעויות חדשות .

ב. דמויות :שתי דמויות של אישה צעירה ואישה מבוגרת זו מול זו ובאינטראקציה מתמשכת .

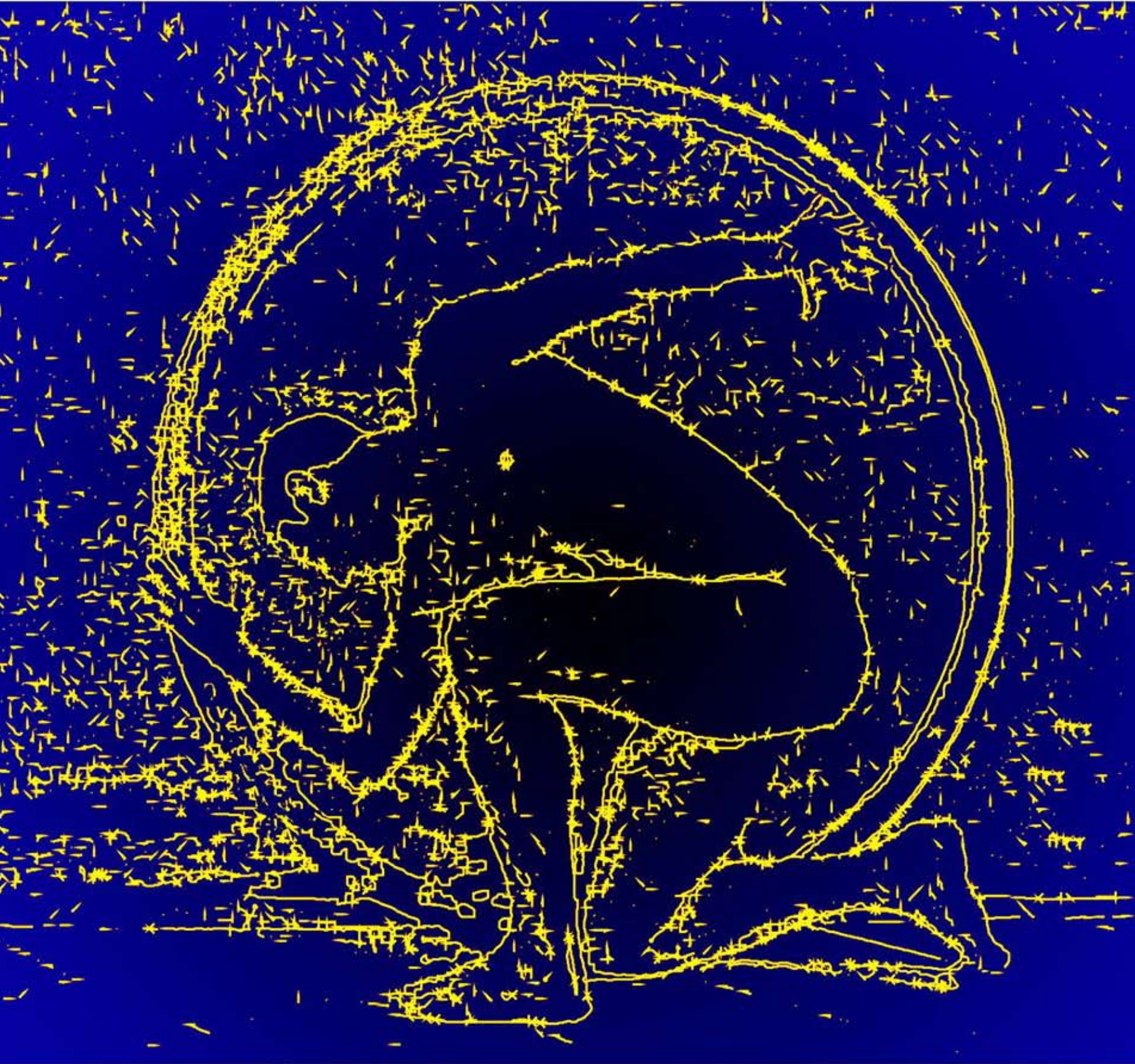
ג. יפו - כמרחב קיום פיזי וממשי לצד העיבוד הווירטואלי המשלב את קסם העבר עם החיונית של ההווה .

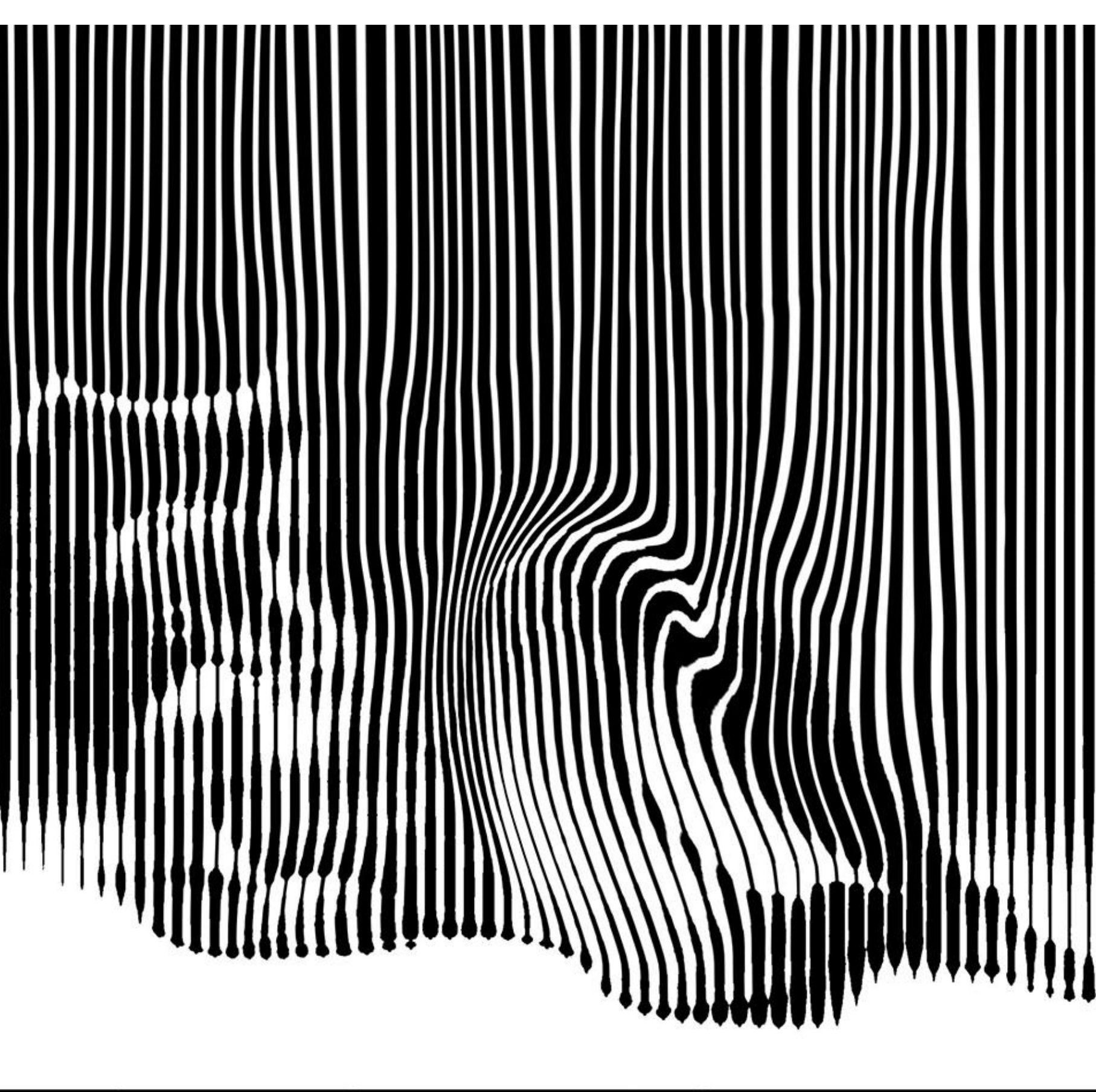
ד. הקו - מדו מימד לעבודות מחשב, חקירה , אינטרפרטציות ווריאציות דינמיות וחזרתיות של אלמנטים קווים במרחב .

חווית האמנות וההתרשמות הרפלקטיבית הבאה מהאובייקטים בתערוכה , בין אם הם דמות , טבע, נוף או אובייקט מסוים הופכים בתהליך העבודה

הרב -תחומי והרב- ממדי של משה במרחב הווירטואלי ל"טבע " חדש ועצמאי בעל מרחב , תנועה וקצב משלו המעורר תובנות חדשות ומאפשר חוויה אמנותית חדשנית ועוצמתית לצד החוויה האמנותית הקלסית והמסורתית .

שרה כהן בונן , מאי2016





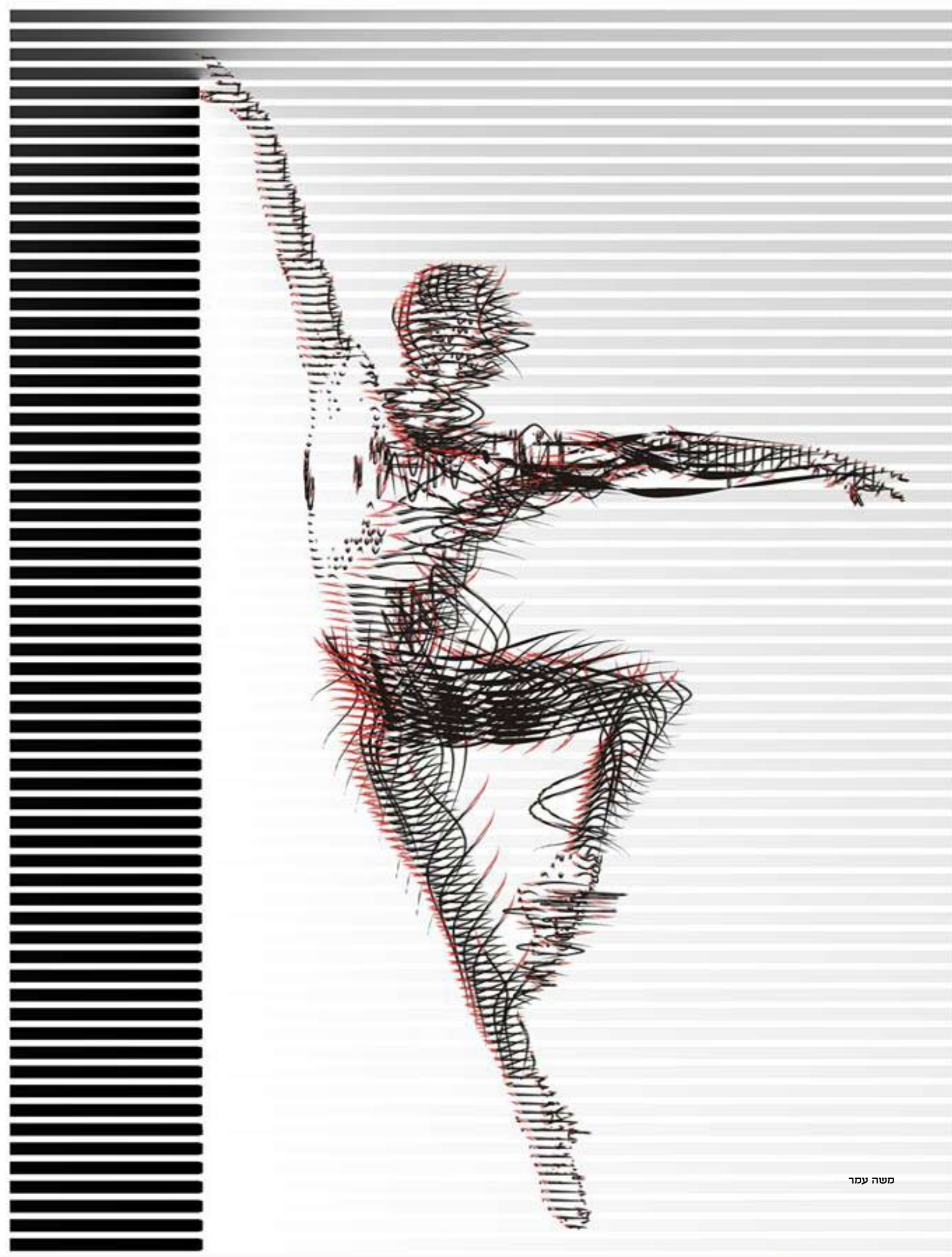
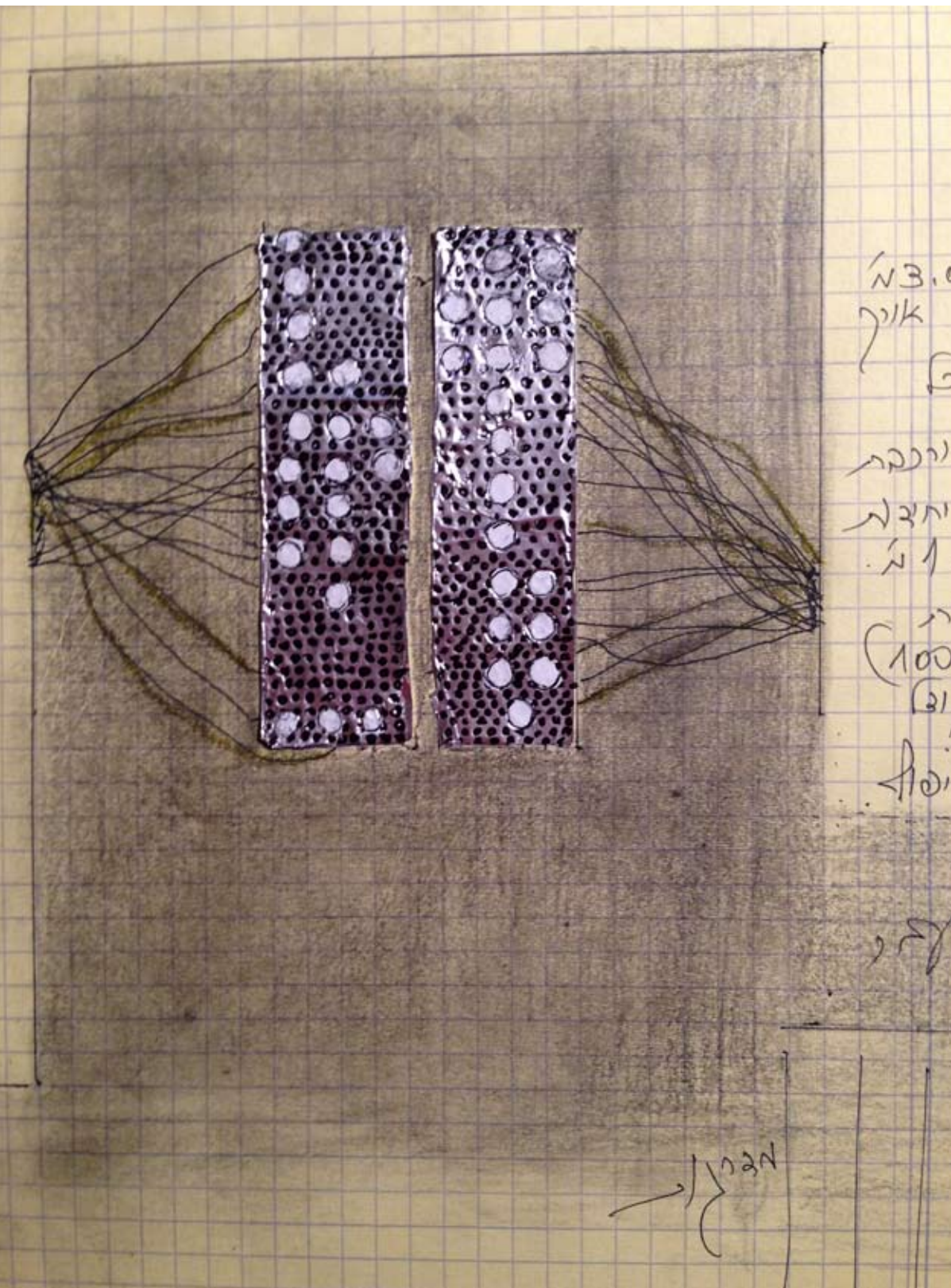
שבר ענן

אינגה פונר קוקוס בגלריה בסיס

המיצב System Failure שואב את השראתו מאופני שמירת המידע והגיבוי בדימוי הערטילאי 'ענן' (Cloud) שברשת האינטרנט. העבודה, שהיא חלק מתערוכת יחיד רחבה שתציג פונר קוקוס בגלריה בסיס בתחילת ספטמבר 2016, מעלה שאלות אודות מרחבי הזיכרון התרבותי והאישי שלנו ואודות פוטנציאל השיבוש והמחיקה המתעצם דווקא עם השתכללותם של הכלים הטכנולוגיים בעידן הדיגיטלי.

המיצב מדמה מצב שבו חומרי המידע נתונים במעין 'מסלול המראה' לקראת תהליך הגיבוי בענן. החומרים עצמם, בדמות יחידות מידע המזכירות שרידים של צורת גיבוי מיושנת, מכילים סימנים וכתב שאינם ניתנים לפענוח.

אוצרת: שלומית ברויר



משה עמר